

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kultuurhariduse osakond

Huvijuht- loovtegevuse õpetaja õppekava

Anu Sarnit

**Õpilaste käitumise arendamine aktiivse vahetunni abil ühe  
kooli näitel õpetajate hinnangul**

Lõputöö

Juhendaja: Sergei Drõgin MA

(kasvatusteadused)

Kaitsmisele lubatud

.....

Viljandi 2016

## SISUKORD

SISSEJUHATUS .....	4
1. UURIMUSE TEOREETILISED LÄHTEKOHAD .....	6
1.2. Mäng ja selle roll õpilaste arengus .....	6
1.3. Aktiivne vahetund ja lapse areng .....	9
1.3. Sotsiaalsed oskused kooli keskkonnas .....	11
2. UURIMUSE METOODIKA .....	18
2.1. Eesmärk ja uurimisküsimused .....	18
2.2. Valim .....	19
2.3. Andmekogumise meetodid .....	19
2.4. Vahetundide korraldamine .....	20
2.5. Mängude korraldamine .....	20
2.5.1. Reeglite järgimise mängud .....	21
2.5.2. Koostöömängud .....	22
2.5.3. Üksteisega arvestamise mängud .....	23
3. UURIMUSTULEMUSTE ANALÜÜSI JA JÄRELDUSED .....	24
3.1. Tulemused .....	24
2.4. Järeldused .....	30
KOKKUVÕTE .....	32
KASUTATUD ALLIKAD .....	34

LISA 1 Mängude kirjeldused .....	36
LISA 2 Intervjuu põhistruktuur .....	45
SUMMARY .....	48
Lihtlitsents .....	50

## SISSEJUHATUS

Iga indiviidi areng käib koos psüühilise, vaimse ja füüsilise arenguga. Terve elu on meil vaja käituda vastavalt olukorrale. Mõnikord võib kuulda, et keegi ütleb: „Tema sotsiaalsus/sotsiaalsed oskused on puudulikud.“ Õpilased õpivad, muudavad ning kohandavad oma käitumist ümbritsevas keskkonnas vastavalt olukorrale ning suheldes kaaslastega. Kuigi enamik päevast viibitakse koolikeskkonnas, pole see ainuke koht, mis mõjutab õpilase teadmisi, oskusi ja kogemusi. Olulisteks mõjutajateks on ka kodune keskkond ning ühiskond üldisemalt.

Töö teema valisin johtuvalt igapäevasest olukorrast koolis, mida nägin ja kogesin olles asendusõpetaja. Õpilaste hulgas on oluliselt vähenenud omavaheline nii õelda otsekommunikatsioon. Vestlustes õpetajatega on tulnud välja, et noortel on raskusi eneseväljendusega, vajaka jääb oskustest üksteise tunnete mõistmisel. Vahetundides võib sageli näha, kuidas õpilased istuvad pörandal, telefon käes, ning veedetakse puhkuseks mõeldud aeg nutiseadmes. Tunnikella helisedes suundutakse klassiruumi, kus omavaheliseks suhtlemiseks on võimalused suhteliselt piiratud. Oma tööga soovisin teada saada, kuidas aktiivne vahetund aitab arendada eelkõige õpilaste omavahelisi suhteid. Põhikooli riiklikus õppekavas §3 punkt 2 on kirjas: „Põhikoolis on õpetuse ja kasvatuse põhitaotlus tagada õpilase eakohane tunnetuslik, kõlbline, füüsiline ja sotsiaalne areng ning tervikliku maailmapildi kujunemine.“(Põhikooli riiklik..., 2014)

„Kui õpilased klassis suhtlevad ja koos tegutsevad, järgivad nad käitumismustreid, mistõttu klass käitub sotsiaalse süsteemina. Need mustrid ja struktuur mõjutavad hiljem klassisisest suhtlust ja koostegutsemist. Kui mõistame sotsiaalse süsteemi mustreid ja struktuuri, suudame paremini aru saada ka süsteemi kuuluvate inimeste tegudest.“ (Nordahl 2011, lk 12 )

Minu töö **uurimisprobleemiks** on: Kuidas õpetajate arvates aktiivne vahetund aitab arendada õpilaste käitumist õppetunnis?

**Uurimistöö eesmärgiks** on: välja selgitada, milliseid muutusi märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi läbiviimist ühe kooli teise klassi õpilastega.

Uurimistöö sisukamaks lahendamiseks püstitasin järgmised **uurimisküsimused**:

- Milline on mängu roll õpilaste sotsiaalses arengus?
- Milliseid käitumuslikke jooni näeb õpetaja oma klassis enne aktiivse vahetunni tegevusi?
- Kas ja milliseid muutusi märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi lõppu?

Käesoleva lõputöö eesmärgi saavutamiseks püstitasin järgnevad ülesanded:

- a) Anda ülevaade aktiivse vahetunni mõistest ning uuringutest välismaal.
- b) Õpetaja intervjuerimise tulemusena teada saada, millised käitumismustrid on sihtrühmas.
- c) Viia läbi eesmärgistatud ja põhjendatud tegevused vahetunnis.
- d) Eksperimendi lõppedes õpetajat uuesti intervjuerides tuua välja, kas ja millised muutused õpilaste käitumises ilmnescid.
- e) Saadud tulemuste analüüs ning ettepanekud õpetajale hilisemaks tegevuseks.

Töö koosneb kolmest suuremast peatükist. Esimene neist keskendub töö oluliste mõistete - mäng, mängu mõju õpilaste arengule, vahetund, aktiivne vahetund, sotsiaalsed oskused - seletamisele. Töö teine osa on empiiriline, kus annan ülevaate oma valimist ja uurimuse metoodikast. Kolmandas peatükis analüüsin valitud tegevuste mõju õpilaste käitumisele.

## **1. UURIMUSE TEOREETILISED LÄHTEKOHAD**

Selles peatükis selgitan oma töö tausta. Annan ülevaate töö peamistest mõistest - mäng, mängu mõju, vahetund, aktiivne vahetund. Samuti olen välja toonud sotsiaalsete oskuste seletuse ning sotsiaalsed oskused koolikeskkonnas.

### **1.2. Mäng ja selle roll õpilaste arengus**

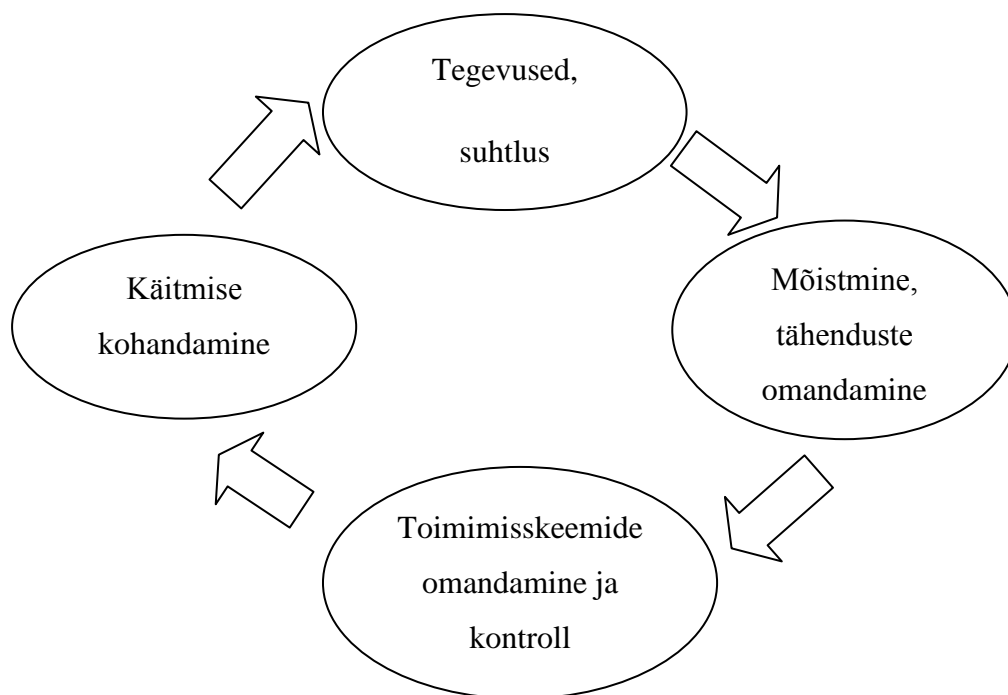
Mängud tekkisid inimühiskonna kujunemise varasel ajajärgul, kus mängud matkisid põhiliselt täiskasvanute töid ja tegemisi. „Mäng omandas olulise tähenduse hariduses kõigest 100 aastat tagasi“ (Brown 2010, lk 2). Loodusrahvad on samuti mänginud, kuid seda peamiselt selleks, et omandada eluks hädavajalikud oskused. Selleks kasutati erinevaid riituseid. (Huzinga 2004, lk 16 - 20) John Locke, inglise filosoof ja empirismi peamine põhjendaja väidab oma teoorias, et mäng on midagi, mille kaudu laps areneb. Täiskasvanu rolliks on seista hea selle eest, et lapse mäng oleks suunatud õigele ning kasulikule teele. Lev Võgotski, nõukogude psühholoog ja eripedagoog on väitnud, et kooli minemisega ei kao mäng laste elust, vaid omandab õppimises ja kasvatuses palju tähtsama rolli. (Sile 2012, lk 7)

Selleks, et üldse saaks rääkida mängust, peab see vastama kindlatele tunnustele. Mängu esmaseks tunnuseks on nauditavus. Mängul peab olema kindel eesmärk, mille poole püüeldakse. Olgu selleks siis mängu võitmine või mingi kindla takistuse ületamine. Mäng peab olema vabatahtlik ning hõlmama mängijaid ning nende tegevusi. Samuti on mängul mingi kindel süsteem ja reeglistik. (Kivington & Wood 2010, lk 17 järgi) Kui antud kriteeriumid on täidetud, saab öelda, et tegu on mänguga. Nagu öeldud, peab mängul olema eesmärk. Üheks eesmärgiks

võib olla soov õpetada mängijatele mingi konkreetne oskus või teadmine. Mängu abil saab luua pärismaailmast mudeli, mille käigus on võimalik inimestel läbi mängida erinevaid situatsioone, panna ennast uutesse olukordadesse. Tundmatutes olukordades väljuvad inimesed enese mugavustsoonist ja ainult sellest väljudes inimesed õpivad.

Mugavustsoon on tuttav ja turvaline keskkond. Pidevalt harjumuspäraselt käitumise korral ei õpita midagi uut enda võimete kohta. Igäihe mugavustsoon on erineva ulatusega, mõnel inimesel on see laiem, teisel aga kitsam. Mängusituatsioonis õppimiseks on oluline sellest tsoonist väljuda. (Martin jt 2004 järgi) Selle tulemusena on võimalik õpetada erinevaid oskusi nii, et õppimist ei märgatagi. „Olemuselt pole mäng muud kui korrastatud, kindlate reeglitega õpikeskkond.“ (Rätsep 2014) Samuti võib mängu roll olla mängijate võimete piiri katsetamine või siis ühiskonnas olevate barjääride lõhkumine, erinevate subkultuuride lõimimine. Mängu kaudu saab arendada mängijatel mingit konkreetset oskust. (Martin jt 2004, lk 59-60)

Mängu protsess toimub tsükliliselt (*joonis 1*). Joonisel on näha, et mängu tsükkel algab erinevate tegevustega ja mängijate omavahelise suhtlusega. Sellele järgneb mängus toimuvale tähenduse andmine. Peale seda toimub käitumisstrateegiate leidmine, kontroll ning vajadusel uue strateegia valimine ning käitumise kohandamine vastavalt situatsioonile, et kontrollida, kas nende teadmine oli tõene.



Joonis 1. Mängu väike tsükkel (Allikas: Männamaa 2010, järgi)

Mugavustsoonist väljumiseks on erinevaid mänge ja vastavalt sellele, mida soovitakse arendada, saab valida mängu. Mängu käigus õpetatavaid oskusi saab jagada viide rühma (Martin jt 2004, 60).

- **Sotsiaalsed oskused** - selle alla kuuluvad suhtlemisoskus, kaaslaste usaldamine, empaatiavõime, koostöötegemise oskus.
- **Intellektuaalsed oskused** – see tähendab, et peab kasutama loogilist mõtlemist ja analüütilisi oskusi. Oluline on starteeגיעte leidmise ja valimise oskus.
- **Loomingulised oskused** - siinkohal pole olulised ainult kunstilised oskused, vaid ka oskus mõelda niiõelda kastist välja, leida lahendusi erinevatele probleemsituatsioonidele.
- **Emotsionaalsed oskused** - eeldavad mängijatelt emotsionaalset reaktsiooni, need võivad olla erineva intensiivsusega, osalejad õpivad paremini oma emotsioone sõnastama.
- **Füüsilised oskused** - lisaks sellele, et osalejad saavad füüsilise treeningkoormuse, aitavad seda tüüpi mängud avastada oma võimeid.

Lev Võgotski on öelnud: „Mäng kujundab lapse jaoks lähima arengu tsooni. Mängides käitub laps oma tegelikust vanusest kõrgemal tasemel; mängus on ta endast justkui pikem.“ (Männamaa 2010, järgi). Laps mängib, sest see on huvitav ning kaasahaarav, mängides saab laps kasutada vabalt oma loovust. Mänguprotsessi käigus saab laps anda sügavama tunnetuse ümbritsevale maailmale. Oluline on see, et mängu käigus on lapsel võimalik sõnastada oma probleeme ning ta saab väljendada oma mõtteid. (Ugaste jt. 2009, lk 44) Mõtete väljendamine aitab tekkinud pingeid maandada ning saada tagasisidet oma tegevusele. Selleks, et mäng õnnestuks ning kogemus oleks õpetlik, on vaja arvestada erinevate kriteeriumitega. Nendeks on:

- mängijate vanus, arv, sugu, kehaline ettevalmistus, huvid;
- eesmärgid, mida püütakse teatud mängu abil saavutada;
- mängukoht;
- mänguks määratud aeg.

Mängu peetakse laste jaoks kõige olulisemaks tegevuseks - mäng on väikese inimese töö. Mängu definitsioone on erinevaid, kuid kõik nad sisaldavad ühte ühist mõtet – mäng on lapse arengu



seisukohast väga oluline. Mängu saab kasutada meelelahutuseks, sotsialiseerimiseks, õppimiseks, arendamiseks, lõõgastuseks või ravimiseks.

### 1.3. Aktiivne vahetund ja lapse areng

Keskmiselt on õpilaste koolipäeva pikkus 7 tundi, algkasside õpilastel on päevas 4 - 5 ainetundi, põhikooliõpilastel 6 - 7. Ainetunnid kestavad 45 minutit ning iga ainetunni vahele jääb 10-minutiline vahetund, mida on võimalik sisustada päris mitmeti. Vahetund on mõeldud puhkamiseks ning energia kogumiseks uueks ainetunniks. Kuid vahetunnid ei ole ainult puhkuseks. Selle käigus toimub aktiivne kommunikatsioon õpilane-õpilane, õpilane-õpetaja, õpilane-kooli töötaja vahel. Sellest lähtuvalt on vahetunni kasutegureid uuritud päris põhjalikult. Tom Jambor (1986), kes on lõpetanud Pennsylvania Osariigi Ülikooli lapse arengu ja perekonna suhete alal, on uurinud põhjalikult vahetunni kasutegureid. Uuringus on ta välja toonud järgmised 5 rühma:

- sotsiaalsed kasud,
- emotsionaalsed kasud,
- füüsilised kasud,
- kognitiivsed kasud,
- kasud õpetajale.

Lisaks on vahetundide vajalikkust õpilaste arengus uurinud Rachel Sindelar (2002), kes on toonud oma artiklis „*Recess: Is it needed in the 21st Century*“ välja selle, miks on vahetund ka praeguses koolisüsteemis vajalik. Vahetundides on õpilastel võimalik suhtlemise teel õppida erinevate probleemide lahendamist, neil on võimalik suurendada oma koostööoskust, enesedistsipliini, õppida jagamist. Omalt poolt lisaksin veel, et vahetunnil on oluline koht õpilaste niinimetatud akude laadimisel - ettevalmistusel uueks intensiivseks keskendumiseks.

Uuringutele toetudes võib väita, et tegevused väljaspool tundi, mis on juhendatud, suurendavad õpilaste kehalist aktiivsust rohkem, kui tegevused, mida õpilased tavaliselt ise valivad. Selleks,

et õpilaste kehalist aktiivsust parandada, on koolil võimalik leida soovitusi Maailma Tervise Organisatsiooni kodulehelt. Sealt saab lugeda, mida võiks õpilastega vanuses 5 - 17 aastat teha, et nende terviserisk väheneks. Soovitatakse organiseerida näiteks erinevaid mängu, pakkuda võimalusi erinevateks sportlikeks tegevusteks.

Üheks uuemaks mõisteks Eesti koolides on aktiivne vahetund. Seda mõistet on maailmas küll kasutatud, kuid Eestis ei ole see veel nii laialdast kasutust leidnud. Aktiivseks vahetunniks loetakse organiseeritud tegevust, mis suurendab õpilaste kehalist aktiivsust. Seega võib kasutada meetodeid, mis panevad lapsed liikuma. Kuid aktiivse vahetunni kasu ei puuduta ainult õpilaste aktiivsuse suurendamist. Vahetunnitegevuste suunamisega on võimalik parandada õpilaste sotsiaalseid oskusi, käitumist ning omavahelisi suhteid.

„Samamoodi võib sotsiaalse süsteemi või lapsi ümbritseva keskkonna muutmine luua parema õpikeskkonna ning aidata tõsta õpimotivatsiooni ja parandada õpitulemusi. Õpikeskkonda saab arendada suunas, mis aitab kaasa õppeprotsessi parandamisele. Laste ning noorte tegude ja õpitulemuste muutmiseks on suurim potentsiaal kooli, klassi ja rühma keskkonna mõjutamisel.“(Nordahl 2011, lk 13)

Aktiivses vahetunnis toimub intensiivselt sotsiaalsete oskuste õpe. Oluline on meeles pidada, et sotsiaalsed oskused ei kujune ühe korraga, vaid need oskused vajavad järjepidevat arendamist ning lisaks täienevad need pidevalt ajaga. Oluline on ka see, et neid oskusi tuleb õpetada – nii nagu matemaatikat või eesti keelt. Albert Bandura (1977) järgi toimub sotsiaalne õppimine neljas faasis, milleks on:

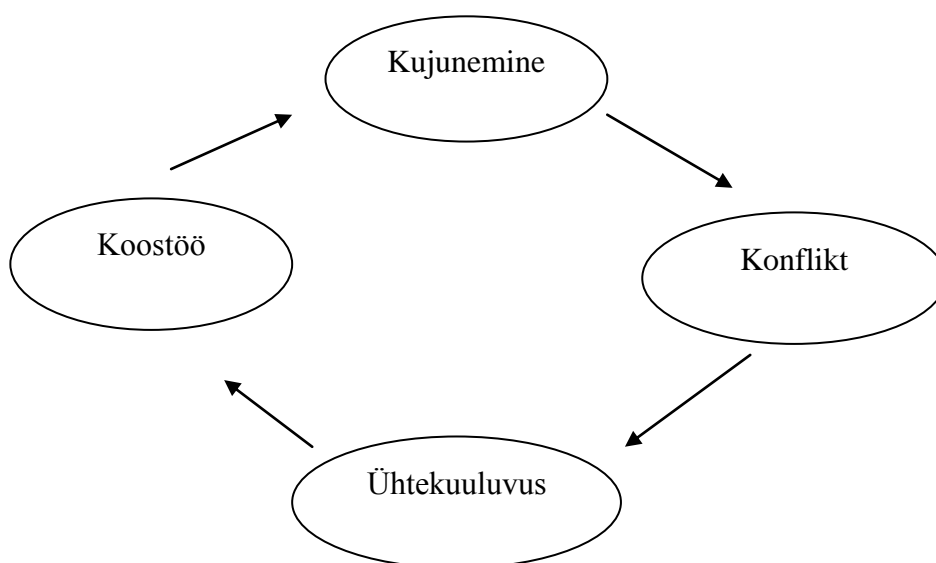
- **tähelepanu** - selleks, et õpilane mingi käitumise omaks võtaks, on seda kõigepealt vaja näha, tähele panna;
- **meeldejätmine** - käitumise omandamiseks on tarvis kujundada seos keskkonna, käitumise või teguviisi vahel;
- **reprodutseerimine** - uue käitumisviisi omandamiseks on oluline õpitavat käitumist praktiseerida. Praktiseerimisel õppimise otstarbel on mõtet vaid siis, kui õpilane saab tagasisidet oma tegevuse korrektsusest;
- **motivatsioon** - uus soovitud käitumine rakendub siis, kui sellega kaasneb tasustus. Tasuks võib olla kaaslaste heakskiit, õpetaja tunnustus, enesekinnitus;

Sotsiaalsete otsuste tegemist mõjutab ka see, millised on sotsiaalsed reeglid, millised on õpilasele pandud ootused ning millised on karistused ebasoovitava käitumise eest. (Tropp & Saat 2010, lk 65)

### 1.3. Sotsiaalsed oskused kooli keskkonnas

Koolikeskkonnas puutub õpilane igapäevaselt kokku paljude teistega. Enim kontakte tekib klassikaaslaste ning oma aineõpetajatega, lisaks võivad õpilased kuuluda erinevatesse gruppidesse. Kool pakub tihti vaid akadeemilisi teadmisi, mis aga suurendab õpilaste riski kogeda rohkeid emotsionaalseid pingeid. Koolikeskkonnas käitumise määrab sotsiaalne kontroll. Koolis on omaks võetud mingid kindlad reeglid, mis reguleerivad omavahelist suhtlemist. (Nõmm ja Valgmaa 1995)

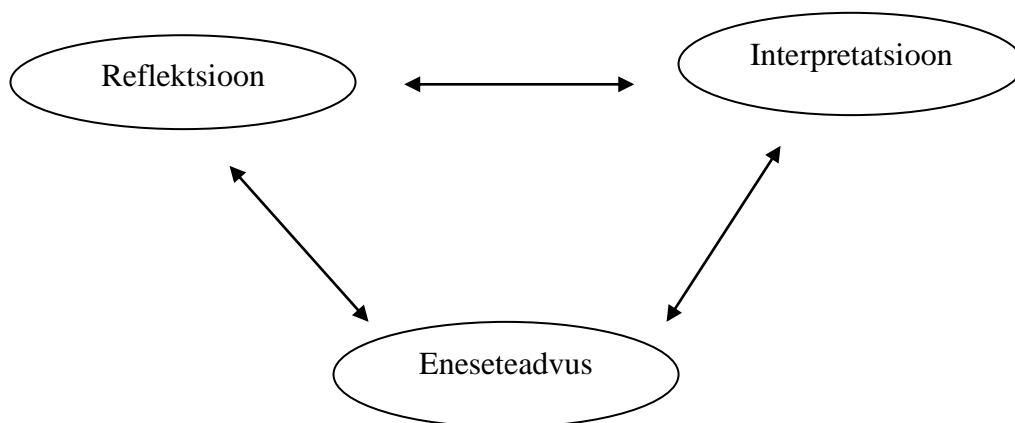
Igapäevaselt üksteisega kokku puutudes moodustuvad erinevad rühmad, kes siis omavahel tihedamini suhtlevad, teistega siis vastavalt harvem. Selleks, et klass toimiks ühtse meeskonnana, peab ta enne läbima erinevad arengustaadiumid. Grupiprotsesse on põhjalikult uurinud Bruce Tuckman (1965), kes jagas grupiprotsesse nelja staadiumisse (vt joonist 2).



Joonis 2. Grupiprotsessid (Allikas: Newton & Bristoll 2013, lk 8-14)

Joonisel on näha, et grupiprotsessid kulgevad ringikujuliselt. Grupi moodustumise üheks oluliseks faasiks võib lugeda konfliktifaasi. Selle läbib iga grupp ning oluline on teada, et ükski faas pole jääv. Grupiprotsessides ühest faasist teise liikumise põhjusteks on erinevad iseloomud ja harjumuseks saanud tegutsemismustrid. Õpilastega intensiivselt tegeledes on võimalik teadlikult suunata grupiprotsesside arengut ning toimimist.

Vaadeldes mängu kui kooperatiivset õppimist saab väita, et mängude kaudu õppimine on ka sotsiaalsete oskuste õppimine. Erle Nõmm ja Reet Valgmaa (1995) toovad oma raamatus „Grupiprotsessid ja nende juhtimine“ välja, et eneseregulatsiooni omandamiseks on vajalik refleksioon. Selleks, et noor oskaks käituda, oskaks valida sobilikke tegevusi, peab tal olema välja kujunenud adekvaatne MINA-pilt. Adekvaatne MINA-pilt saab tekkida reflekteerimise ja õpilase emotsionaalse sidemega õpitust. Lembit Õunapuu (2007) artiklis „Eneseteadvus kui sotsiaalsete oskuste vundament“ peab autor kõige olulisemaks noore eneseteadvust. Joonisel 3 on näha, et eneseteadvus kujuneb refleksiooni ja interpretatsiooni kaudu. Kui kogemust ei ole saadud reflekteerida, ei saa antud situatsioonist ka õppida.



Joonis 3. Eneseregulatsiooni kolm komponenti (Allikas: Nõmm & Valgmaa 1995, lk 30)

Teiste tagasiside lapse tegevusele on impulsiks lapse kujunema hakkavale MINA- pildile. Lapse tegevus viib positiivse kogemiseni ja selle kaudu ka õppimiseni. See toetab lapse positiivse enesehinnangu kujunemist. (Keltikangas- Järvinen 2011)

Sotsiaalseid oskusi saab defineerida õpitud käitumisena, mis võimaldavad inimesel suhelda efektiivselt ja käituda vastavalt olukorrale erinevates sotsiaalsetes keskkondades. Sheridan ja Walker (1999) on silmas pidanud alljärgnevaid tingimusi: (Saat & Tropp 2008, lk 74 järgi)

1. Käitumine on suunatud eesmärgile, mis lähtub kas suhetest või vajadustest. Eesmärk võib sõltuda lapse keelelisest võimekusest ning üldisest arengust.
2. Sotsiaalseid oskusi väljendav käitumine on õpitud, oluline õppimise mehhanism on teiste jälgimine ja jäljendamine (Bandura, 1977)
3. Sotsiaalsed oskused on olemuselt interaktiivsed ja toimivad kahesuunalises, vastastikus inimsuhetes – oluline on käitumise mõju teisele. Sotsiaalset käitumist peetakse kohaseks siis, kui grupp, kuhu indiviid kuulub, seda kohaseks peab.
4. Käitumine on keskkonnaspetsiifiline, st. tuleb arvestada ka ökoloogiliste tingimustega, milles käitumine toimub. Et olla sotsiaalset võimekas, peab laps suutma valida sellise käitumisviisi, mis on sobilik konkreetses kontekstis.

Smetana (1993) on eristanud kolme sotsiaalsete reeglite kategooriat: Sotsiaalsed tavad ehk konventsioonid, moraalireeglid ja enese ohutust puutuvad reeglid. Sotsiaalsed tavad on tõekspidamised selle kohta, kuidas on kombeks. Nende tavade rikkumine ei too kaasa otsest kahju, küll aga kaaslaste halvaksapanu. Moraalireeglid on hinnangud selle kohta, mida peetakse õigeks või valeks – siia kuuluvad õigused, usaldus ja õiglus. Moraalireeglid on kohustuslikud, sõltumatud muudest reeglitest ning ei ole muudetavad. Sotsiaalsed reeglid puudutavad inimese enda heaolu ja ohutust. Need reeglid reguleerivad tegevusi, millel on füüsilised tagajärjed inimeste tervisele. (Tropp & Saat 2008, lk 66 järgi)

Sotsiaalsed oskused ei peegelda pelgalt võimet erinevate situatsioonidega toimetulekut, vaid isikut laiemalt. Sotsiaalsed oskused kajastavad suutlikkust hinnata ja aksepteerida kaaslast, võimet arvestada kõigi inimeste õigustega ning valmidust käituda vastavalt kokkulepitud reeglitele. Tõhus sotsiaalne suhtlemine eeldab kõrget enesehinnangut, tasakaalukust tundeelust, analüüsioskust, suutlikkust oma käitumist kontrollida ja hinnata. (Keltikangas- Järvinen 2011)

Helve Saati ja Hele Kanteri (*s.a*) artiklis on kokkuvõtlikult välja toodud, millised oskused peaksid olema ühel sotsiaalselt kompetentsel noorukil. Ta:

- oskab luua, kujundada ja säilitada sõprussuhteid eakaaslastega;
- oskab öelda ja vastu võtta komplimente;
- oskab teiste emotsioone märgata ning mõista, on eakaaslaste suhtes heasoovlik;
- on initsiatiivikas - osaleb ühistes tegevustes ning algatab tegevusi;

- oskab toime tulla tugevate emotsioonidega;
- oskab kirjeldada enda positiivseid omadusi;
- on enesekindel;
- oskab end esitleda;
- aktsepteerib kriitikat, reageerib kohaselt;
- aktsepteerib reegleid ja piiranguid, järgib instruktsioone;
- oskab seista oma õiguste eest, reageerib ülekohtule;
- oskab vaidlustada ebaõigeid reegleid ja tegevusi, ignoreerida eakaaslaste negatiivseid mõjutusi;
- oskab toime tulla konfliktides olukorras;
- oskab töötada iseseisvalt, väikestes gruppides ja meeskondades;
- täidab ülesandeid oma individuaalsete võimete tasemel;
- käitumine on hästi organiseeritud (ei hiline);
- oskab vaba aega mõistlikult kasutada;
- oskab abi küsida;
- teeb koostööd täiskasvanutega;
- oskab nii alluda kui ka juhtida.

Et kogu koolielu korraldus peab lähtuma Põhikooli riiklikust õppekavast, siis §4, lg4 tuuakse välja õpilastes kujundatavad üldpädevused. Nendeks on: (Põhikooli riiklik... 2014)

1) kultuuri- ja väärtuspädevus – suutlikkus hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate moraalinormide seisukohast; tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimestega, ühiskonnaga; hinnata üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi, teadvustada oma väärtushinnanguid;

2) sotsiaalne ja kodanikupädevus – suutlikkus ennast teostada; toimida aktiivse, teadliku, abivalmi ja vastutustundliku kodanikuna; teada ja järgida ühiskondlikke väärtusi ja norme;

austada erinevate keskkondade reegleid ja ühiskondlikku mitmekesisust, teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides; aktsepteerida inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestada neid suhtlemisel;

3) enesemääratluspädevus – suutlikkus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi; analüüsida oma käitumist erinevates olukordades; käituda ohutult ja järgida tervislikke eluviise; lahendada suhtlemisprobleeme;

4) õpipädevus – kasutada õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostada omandatud teadmisi varemõpituga; analüüsida oma teadmisi ja oskusi, motiveeritust ja enesekindlust ning selle põhjal edasise õppimise vajadusi;

5) suhtluspädevus – suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid ning suhtlemise turvalisust; ennast esitleda, oma seisukohti esitada ja põhjendada;

7) ettevõtlikkuspädevus – suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades; näha probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aidata kaasa probleemide lahendamisele; seada eesmärgid, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia; korraldada ühistegevusi ja neist osa võtta, näidata algatusvõimet ja vastutada tulemuste eest; reageerida loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele; võtta arukaid riske;

Aktiivsete vahetundide rakendamine koolipäeva osana on üheks suurepäraseks võimaluseks üldpädevuste õpetamiseks ja arendamiseks. Üldpädevused hõlmavad vajalikke sotsiaalseid oskusi, millele tuleb hakata järjepidevat tähelepanu pöörama lapse esimestest päevadest koolis.

Sotsiaalsete oskuste õpetamise korraldamisel on oluline meeles pidada seda, et poiste ja tüdrukute õppimisviisid on erinevad. Samuti on erinevad neile sobivad tegevused. Et välja selgitada muutused õpilaste käitumises, on oluline teada, mis sobib ühele ja mis teisele. Neid teadmisi on vaja ka selleks, et valitud tegevused õnnestuksid.

Poiste ja tüdrukute aju ehitus on erinev ning sellest tuleneb nende erinevus õppimisel ja käitumises. Tihti öeldakse, et poisid on rahutumad ning vajavad aktiivsemat tegevust kui tüdrukud, samuti suudavad tüdrukud oma emotsioonidega paremini hakkama saada.

Parema ülevaate saamiseks poiste ja tüdrukute õppimise erinevustest olen koostanud tabeli (vt tabel 1). Tabeli koostamisel võtsin aluseks Michael Gurian ja Arlette C. Ballew'i raamatu „Poisid ja tüdrukud õpivad erinevalt“ (2004).

Tabel 1. Poiste ja tüdrukute õppimis viiside erinevus

	<b>POISID</b>	<b>TÜDRUKUD</b>
<b>Kuulamine</b>	Kuulavad halvemini	Kuulavad paremini
<b>Nägemine</b>	Näevad paremini eredas valguses	Näevad paremini hämaras
<b>Emotsioonide töötlemine</b>	Emotsioonide töötlemine võtab aega. On emotsionaalselt haavatavamad	Suudavad kiiremini emotsioone sõnastada ning töödelda
<b>Mõtlemine</b>	Kalduvad pigem lähtuma üldisest ning seejärel kohandavad teadmist üksikule. Pigem abstraktsed mõtlejad.	Eelistavad induktiivset mõtlemist. Kohandavad teadmisi üksikult üldistele olukordadele. Pigem konkreetseid mõtlejad.
<b>Keelekasutus</b>	Töötavad pigem vaikides.	Kasutavad rohkem sõnu kui poisid. Meeldib kui asjad on konkreetseid.
<b>Loogika</b>	Kuulavad vähem ja paluvad tõestusmaterjale.	Üldiselt võtavad rohkem sõna kui poisid. Kuulavad rohkem
<b>Igavus</b>	Hakkab kergesti igav.	On püsivamad ning võivad ühele tegevusele kaua aega pühenduda.
<b>Ruumikasutus</b>	Vajavad enda ümber rohkem ruumi.	Võivad töötada mitmekesi koos ja lähestikku.
<b>Liikumine</b>	Liikumine stimuleerib aju ning aitab käitumist kontrolli all hoida.	Ei vaja õppimise ajal nii palju liikumist kui poisid.
<b>Tundlikkus ning rühmadünaamika</b>	Pööravad tähelepanu pigem ülesande sooritamisele kui rühmakaaslaste tunnete.	Koosõppimine on lihtsam kui poistel.
<b>Sümbolite kasutamine</b>	Kasutavad sageli pilte õppematerjali paremaks omandamiseks.	Eelistavad kirjalikke tekste.



<b>Meeskonnatöö</b>	Püüavad luua kindla struktuuriga meeskondi. Ei kuluta aega tööprotsessi korraldamisele.	Moodustavad vabamaid rühmi.
---------------------	---	-----------------------------

Tabelist on näha, et poisid ja tüdrukud vajavad erinevat lähenemist. Seega tuleb tegevusi valides arvestada, et nii poisid kui tüdrukud saaksid ennast arendada, kuid samas peab neil olema võimalus kasutada enda tugevusi.

## 2. UURIMUSE METOODIKA

Selles peatükis annan oma töö empiirilise osa ülevaate. Kirjeldan valimit ning uurimuse metoodikat. Valitud mängude analüüsi juurde olen lisanud, milliseid käitumuslikke jooni saab minu arvates ühe või teise mänguga arendada

### 2.1. Eesmärk ja uurimisküsimused

Uurimistöö eesmärgiks on: välja selgitada, milliseid muutusi märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi läbiviimist ühe keskkooli teise klassi õpilastega.

Uurimistöö sisukamaks lahendamiseks püstitasin järgmised **uurimisküsimused**:

- Milline on mängu roll õpilaste sotsiaalses arengus?
- Milliseid käitumuslikke jooni näeb õpetaja oma klassis enne aktiivse vahetunni tegevusi?
- Kas ja milliseid muutusi märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi lõppu?

## 2.2. Valim

Eksperiment toimus ühe Eesti keskkooli 2. klassi õpilastega. Klassis õpib 19 õpilast, kellest 8 on poisid ja 11 on tüdrukud. Populatsiooniks on 19 õpilast. Valimi liigiks kasutasin kõikset valmit. Seega  $N = 19$ .

## 2.3. Andmekogumise meetodid

Uurimuse andmete kogumiseks kasutasin kvalitatiiv – kvantitatiiv meetodit. Viisin läbi poolstruktureeritud intervjuud nii enne kui ka peale eksperimenti. Intervjuu küsimuste aluseks võtsin Caldarella ja Merrell'i (1997) positiivsete käitumisviiside taksonoomia jaotuse (vt Lisa 2). Klassijuhatajaga toimus kaks intervjuud, kus palusin õpetajal analüüsida oma klassi õpilasi. Õpetajal tuli hinnata oma klassi õpilaste sotsiaalseid oskusi kuuepalli süsteemis ning seejärel tuua näiteid iga vastava oskuse kohta. Mõlemal korral kestsid intervjuud tund aega. Intervjueerimise kohaks oli õpetaja klassiruum ning intervjuu läbiviimise hetkel viibisime klassis kahekesi. Enne intervjuusid palusin luba lindistamiseks.

Pärast esimest intervjuud viisin ühe kuu vältel läbi aktiivsed tegevused õpilastega. Õpetajaga koostöös valisime mängude läbiviimiseks teise suure vahetunni, mis oli enne viiedat tundi. Mängude valik sõltus sellest, missugused parendamist vajavad jooned tulid välja õpetajaga tehtud esimesest intervjuust. Samuti vaatlesin ja tegin tähelepanekuid eksperimendi käigus, millised jooned õpilastel on hästi arenenud ning milliseid jooni oleks vaja veel arendada.

Kuu möödumisel toimus õpetajaga järelintervjuu, kus palusin tal uuesti hinnata oma klassi õpilaste käitumist, et välja selgitada, kuidas aktiivse vahetunni tegevused tema arvates mõjutasid õpilaste sotsiaalseid oskusi. Lisaks soovisin teada saada, kas muutuseid olid märgata ka õppetunnis.

Eksperimendi järgselt toimus tagasisidestamine ka õpilastega. Igal õpilasel oli võimalus öelda, milline mäng talle meeldis, milline mitte. Samuti palusin välja tuua, millise oskuse nad enda arvates mängude läbimängimise tulemusena omandasid.

Eksperimendis osales kaks kontrollrühm, kelleks olid esimene ja komas klass. Ka nende klasside õpetajatega viisin läbi intervjuud - ühe enne ja teise pärast eksperimenti. Tahtsin välja selgitada, kas võimalikud muutused on tingitud aktiivse vahetunni tegevustest või koolis/klassis üldiselt toimuvatest muutustest

## **2.4. Vahetundide korraldamine**

Aktiivseid vahetunde viisin läbi kuu aja jooksul igal koolipäeval teise suure vahetunni ajal, kokku 19 korral. Vahetunni pikkuseks oli 20 minutit ning selle ajaga jõudis tavaliselt läbi mängida ühe mängu. Vahetundide korraldamine oli õpetajaga eelnevalt kokku lepitud. Alustasin mängude läbiviimist õpilaste koduklassis, kus vajadusel jaotasin õpilased rühmadesse.

Kasutasin õpilaste rühmadesse jaotamiseks erinevaid meetodeid. Ühel korral tuli moodustada kolmeliikmelised rühmad. Lapsed pidid grupeeruma selle järgi, kes ei olnud jõudnud veel antud päeva jooksul üksteisega suhelda. Teisel korral jagasin rühmad koolipingis istumise järjekorras. See oli hea variant, sest nii ei sattunud ühte rühma kokku kõige aktiivsemad. Ülejäänud korrad said õpilased moodustada rühmad oma soovi kohaselt.

Aktiivsed vahetunnid toimusid nii klassiruumis kui kooli aeroobikasaalis. Klassiruumis oli vahel vajalik pinkide ümberpaigutamine ja sellele aitasid õpilased hea meelega kaasa. Klassiruumi kasutasime eelkõige sellepärast, et seal olid vajaminevad pingid olemas ja liikumisele ühest paigast teise ei kulunud aega. Kooli aeroobikasaali kasutasin nende mängude puhul, kus oli vaja rohkem liikumisruumi.

## **2.5. Mängude korraldamine**

Järgnevalt olen välja toonud mängud, mida aktiivsete vahetundide läbiviimisel kasutasin. Mängud jaotasin taodeldavatele eesmärkidele põhinedes 3 rühma – reeglite järgimise mängud, koostöömängud, üksteisega arvestamise mängud. Mängude kirjeldused on leitavad Lisas 1, kus

on lühike kirjeldus sellest, kas ja kuidas mäng õnnestus. Mängude analüüsimisel pöörasin tähelepanu sellele, milliseid käitumuslikke jooni võivad need esile kutsuda. Lisaks jälgisin, kuidas poisid ja tüdrukud suhtuvad erinevatesse mängudesse.

### **2.5.1. Reeglite järgimise mängud**

Ole kiire!!!

Kaklus koha pärast

Sabamäng

Nende mängude peamiseks eesmärgiks on õppida selgeks, kui oluline on mängureeglite järgimine. Selleks, et mäng õnnestuks, on vajalik reeglite täpne täitmine. Mängude käigus on oluline, et õpilased oskaksid kaotusega toime tulla ning ei kaotataks seejuures mängimise soovi.

Selle kategooria mängude juures on hea jälgida, kuidas õpilased omavahel suhtlevad. Samuti on võimalik vaadata, kuidas õpilased märkavad üksteise tundeid ning kas ja kuidas nad oskavad neid tundeid aktsepteerida. Kuna mängudes on väga palju eksimisvõimalusi, saab jälgida, mil moel oskavad õpilased tugevate tunnete ilmnemisel jääda rahulikuks, samuti kas nad suudavad oma tundeid reguleerida. Olulisel kohal on kriitika talumise oskus, reeglite ja piirangute järgimine. Mängu käigus võib tekkida olukordi, kus õpilased peavad oma korda ootama. Õiglase mängu toimumiseks on vajalik mängu käigus tekkivad ebaõiged reeglid vaidlustada, samas on väga oluline, et õpilased märkaks, kui keegi ei mängi ausalt ning reageeriks sellele. Mäng „Ole kiire!!!“ sobib rohkem tüdrukutele, kuna poistele on meelepärasemad tegevused, mis nõuavad rohkelt füüsilist liikumist. Mäng „Kaklus koha pärast“ on sobilikum poistele, sest see pakub võimalust mängus ennast välja elada ja rohkesti joosta. „Sabamäng“ sobib nii poistele kui tüdrukutele.

## **2.5.2. Koostöömängud**

Sulepuhumine

Haimäng

Lipumäng

Pimedate juhtimine rongis

Pommitamine

Inim- memoriin

Mängude peamiseks eesmärgiks on koostöö tegemise oskus ning üksteisega arvestamine. Mängude alaeesmärkideks võib lugeda üksteise toetamise oskust, oskust läbirääkida.

Mängude käigus on võimalik jälgida, kuidas õpilased püüavad üksteise käest abi paluda ning kuidas nad oskavad seda teistele osutada. Mängustrateegiate väljatöötamise käigus on vajalik kuulata oma kaaslast. Samuti on võimalik vaadelda, kuidas õpilased võtavad juhirolli ning kas muidu juhtivad õpilased oskavad seda rolli ka teistega jagada. Mängude arenedes on võimalik märgata, kes on rühmas pigem liidrid ja kes pigem tõrjutud. Enesekindlust ja suhtlemisvalmidust saavad õpilased harjutada oma ideede välja pakkumisel.

Mäng „Sulepuhumine“ sobib pigem tüdrukutele, sest mäng nõuab head keskendumisvõimet ning tähelepanelikkust, kuid ka rahulikumat poist saavad sellega väga edukalt hakkama. „Haimäng“ sobib pigem poistele, kuna rohkem on vaja füüsiliselt pingutada, samas saavad poisid tüdrukuid aidata. „Lipumäng“ sobib samuti poistele paremini, sest mängu käigus on vaja palju joosta ning mängus on tugev võistlusmoment. „Pimedate juhtimine rongis“ sobib rohkem tüdrukutele, sest mäng eeldab osalejate väga intensiivset tähelepanu ning keskendumist. Poistele valmistab see pigem raskusi. Mäng „Inim- memoriin“ sobib mõlemale osapoolele, sest selles mängus on parajal määral liikumist, kuid samas lisab põnevust väike võistlusmoment.

### 2.5.3. Üksteisega arvestamise mängud

Moodusta kujundid

Röster- mikser

Plaks, paremale toolile

Plaksumäng

Mängude eesmärgiks on arendada üksteisega arvestamise- ning läbirääkimisoskust. Mängude alaeesmärkidena võib välja tuua tähelepanuvõime arendamise ning üksteise parema tundmaõppimise.

Õpilaste käitumises saab vaadelda, kuidas nad oskavad üksteise käest abi paluda ning kas nad üldse märkavad, kui keegi abi vajab. Igas mängus tuleb ette erinevaid takistusi, nagu näiteks kaotus, ebasobiva strateegia valimine, ei olda piisavalt osav või kiire. Sellega kaasnevad erinevad emotsioonid. Mängude käigus on võimalik analüüsida, kas ja kuidas õpilased oskavad oma tundeid reguleerida ning kas nad oskavad tugevate tunnete korral jääda rahulikuks. Samuti on võimalik jälgida õpilaste tundlikkust kaaslaste tunnete suhtes. Mängude käigus on õpilastel erinevates situatsioonides vaja teha koostööd, see aga nõuab üksteisega arvestamise oskust.

Mäng „Moodusta kujundid“ sobib väga hästi mõlemale osapoollele. Seda just seetõttu, et mängu käigus saab liikuda ja mängu reeglid on suhteliselt lihtsad, kergesti arusaadavad. „Röster-mikser“ sobib pigem tüdrukutele, sest mängureeglite kuulamine nõuab tähelepanelikkust ning meeldejätmist, samuti on vaja oodata oma korda. „Plaksumäng“ sobib samuti rohkem tüdrukutele, sest see nõuab suurt keskendumist ning tähelepanu, mis võib poistele valmistada raskusi.

### 3. UURIMUSTULEMUSTE ANALÜÜSI JA JÄRELDUSED

Selles peatükis olen esmalt välja toonud läbiviidud intervjuu põhjal õpetaja hinnangud oma klassi õpilaste sotsiaalsetele oskustele. Lisaks analüüsin nendes oskustes toimunud muutusi eksperimendi lõppedes. Olen lisanud oma tähelepanekud, mida kogusin eksperimendi käigus.

#### 3.1. Tulemused

Esimesel intervjuul õpetajaga selgus, et õpilased oskavad päris hästi abi paluda ja vahel märkavad sedagi, kui keegi nende kaaslastest abi peaks vajama. Õpilastele meeldivad ühised vestlused, kus nad saavad kaasa rääkida ja oma mõtteid avaldada. „*Õpilased tahavad väga kaasa rääkida ja tuua välja omapoolseid kogemusi. Juhtub vahel nii, et pean laste jutu täitsa konkreetset katkestama, muidu ei saagi tunniga edasi minna.*“ (2.klassi juhtaja) Üldiselt oskab enamik õpilasi päris hästi kaaslast kuulata, kuid teise arvamuse aktsepteerimine on keeruline. Pigem peetakse oluliseks ikka oma mõttekäiku ja seda kaitstakse teinekord päris tuliselt.

Õpetaja arvates oskavad 2. klassi õpilased üldiselt teha erinevates situatsioonides koostööd, oskavad **reegleid järgida** ning oodata oma korda. Kuid esineb olukordi, kus ühte rühma satuvad õpilased, kes mitte mingil tingimusel ei ole nõus oma arvamusest loobuma ning kogu töö tegemiseks ettenähtud aeg kulub vaidlemisele. Rühmatöös märkavad ja toetavad nad üksteist, kuid vahel ei ole rühmatöö tulemuslik. Kõik sõltub sellest, missugused õpilased ühte rühma satuvad. Kui ühte tööd peavad tegema mitu niiõelda **liidrit**, siis rühmatööst **ei tule midagi välja enne, kui õpetaja sekkub**. Samas ütles õpetaja, et on tore jälgida, kuidas mõni tublim õpilane kutsus nõrgemat korrale, et viimane tööle asuks.



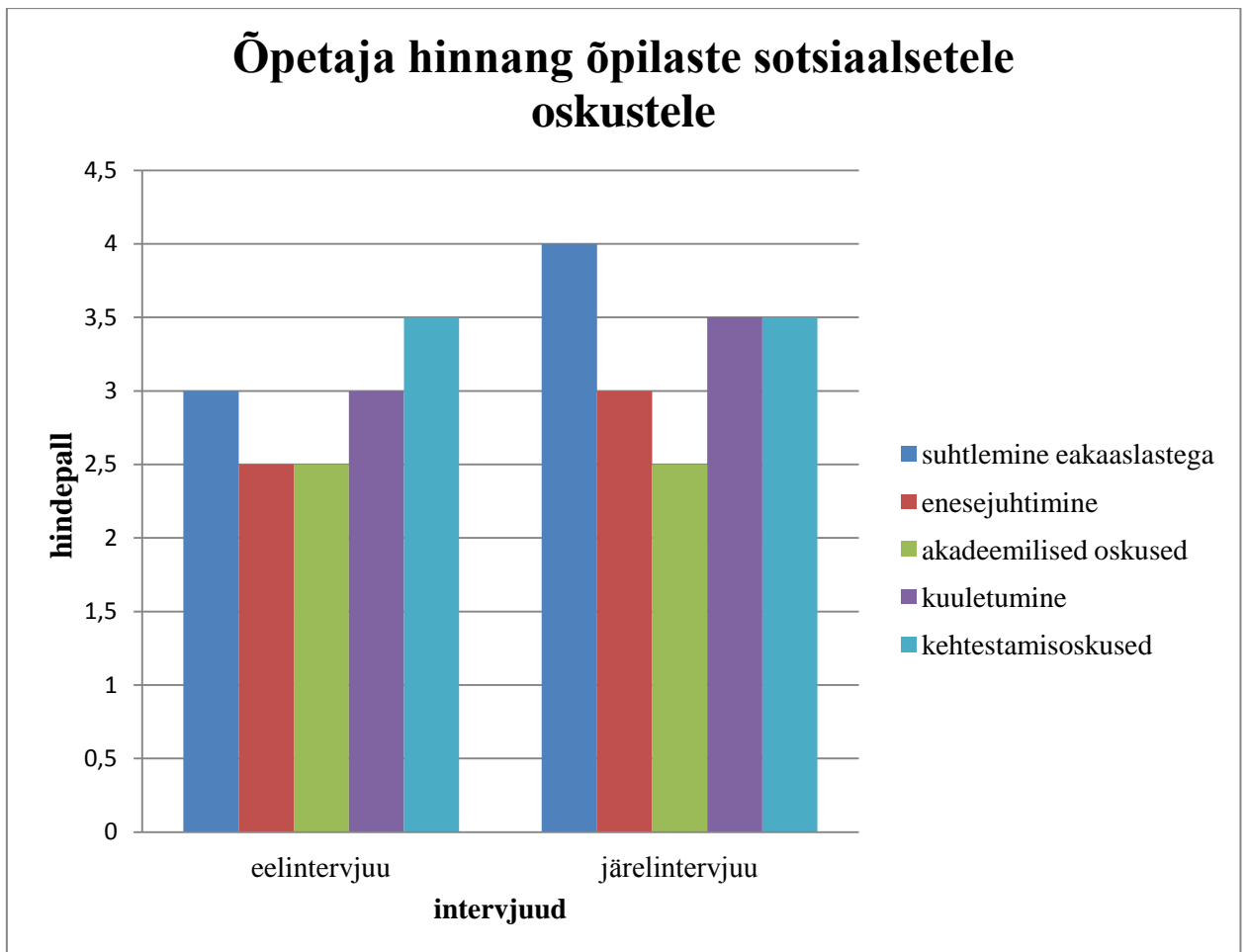
Vahetundides tuleb ette olukordi, kus õpilaste tegevused lõpevad tüli ja pahandusega. „Vahetunnid on algklassi õpilaste jaoks ühed keerulisemad ajad koolipäevas. Võetakse ette „mänge“, mis mänguna ei kulge. Kes on kedagi tõuganud, keegi on kellelegi halvasti öelnud. Kaasõpilaste keelamine on kurtidele kõrvadele.“ (2. klassi juhataja) Lastele **valmistab raskusi oskus jääda rahulikuks tugevate emotsioonide korral, sealjuures ka oma tundeid reguleerida**. Samuti on neil **keeruline taluda kriitikat**.

Õpetaja arvates pole enamikul õpilastest enesekindlusega probleeme. Samuti oskavad nad omavahel suhelda võrdväärselt. Kui nad märkavad ebaõiglust, siis nad räägivad sellest õpetajale või mõnele teisele kooli töötajale.

Suhteid täiskasvanutega hindas õpetaja heaks. Õpilased oskavad käituda täiskasvanute juuresolekul sobivalt, nende poole sobival viisil pöörduda ja neilt vajadusel abi paluda. Siinkohal rõhutas õpetaja, et on ka erandeid, kuid üldiselt on asi positiivne.

Intervjuu käigus tõi õpetaja õpilaste tunnikäitumise kohta välja palju positiivset. Õpilased on tunnis aktiivsed, töökad, enamik neist on tähelepanelikud, õppimisele motiveeritud. Probleemiks on aga oskus ignoreerida kaaslaste mõjutusi. „Kui mõni õpilane hakkab tunnis ikka nii öelda enda arvates nalja tegema, siis nii mõnedki lähevad sellega kaasa ja see hakkab nagu lumepall veerema ja suurenema. Tunnirahu saavutamiseks tuleb ikka päris palju vaeva näha. [...]ka pikapäevarühmas õppimise tunni ajal on selliseid olukordi päris palju, et keegi keeldub õpetaja korraldusi täitmast, siis üks, teine jne.“ (2.klassi juhataja)

Joonisel 4 kajastuvad õpetaja antud hinnangud viiele sotsiaalsete oskuste peamisele rühmale, milleks on: suhtlemine eakaaslastega, enesejuhtimine, akadeemilised oskused, kuuletumine, kehtestamisoskused. Hinnangud on antud kuuepallilisel skaalal enne eksperimenti ja pärast selle lõppemist.



Joonis 4. Õpetaja hinnang õpilaste sotsiaalsete oskustele

Joonisel on näha, et suuremad muutused leidsid aset õpilaste suhetes kaaslastega. Samuti paranesid märgatavalt kehtestamisoskused. Akadeemiliste oskuste osas selle eksperimendi tulemusena muutusi ei olnud.

Järgnevalt analüüsin sotsiaalsete oskuste alaoskusi (lisa 2) õpetaja hinnangul. Toon välja ainult need, mille puhul õpetaja märkas arengut. Eelintervjuul hindas õpetaja oma klassi õpilastevahelisi suhteid rahuldavaks. Õpetaja leidis, et suhted on küllaltki head, kuid arenguruumi on veel rohkesti. Eksperimendi järgselt märkas õpetaja, et paljud õpilased, kes **alguses omavahel ei suhelnud, hakkasid koos mängima ning tihedamalt suhtlema**. Juba enne aktiivsete vahetundide läbiviimist hindas õpetaja oma õpilaste puhul abipalumise ja selle osutamise oskust heaks, kuid siiski oli pärast eksperimenti märgata positiivseid muutusi ka nende õpilaste käitumises, kes enne olid selles osas tagasihoidlikumad.

Eksperimendi tulemusena **oskavad lapsed paremini ja selgemalt välja tuua**, millised **tegevused neile meeldivad** ning põhjendavad oma arvamust. Eksperimendijärgselt tõi õpetaja välja, et õpilased on **julgemad ja avatumad** erinevate vestlusteemade algatamisel ning sõnakamaks on muutunud ka need õpilased, kes muidu olid arglikumad oma mõtete väljendamisel. Ühistes ettevõtmistes olid lapsed ennegi aktiivsed, kuid nüüd oli märgata veelgi suuremat soovi midagi koos teha, klass tunneb ennast **ühiselt vastutavana** püstitatud eesmärkide saavutamisel. „*Kui õpilased, kes ei võta ühiseid käitumisreegleid sellisena, et need on meie kõigi heaolu ja turvalisuse pärast vajalikud, siis koos arutades pakutakse välja, kuidas neid marakratte toetada reeglite harjutamisel, ei taheta ühistest ettevõtmisest kõrvale jätta, ikka mõjutakse ,noh, kas te siis ei saa aru, proovige nii või proovige naa.*“ (2.klassi juhataja) Positiivsena võib välja tuua kindlasti selle, et rohkem **pööratakse tähelepanu** üksteise emotsioonidele. Õpilased tunnevad huvi, kuidas teisel lapsel on möödunud eelmine päev, nädalavahetus, tuntakse muret kaaslaste halva tuju pärast. **Kaaslaste kuulamise** vajalikkus sai eksperimendi käigus rohkelt kinnitust – ei saa meeskonnamängu võita, kui ei pööra kaaslaste nõuannetele tähelepanu.

Võib öelda, et eksperimendi tulemusena paranes oluliselt **kaotusega toimetuleku oskus**. Kui algul oli see mõne õpilase puhul eriti suureks probleemiks, siis juba mõne mängu järel mõistis õpilane ise, et alati pole võimalik võita ning kaotamine on elu loomulik osa. Järelintervjuul tuli mitu korda jutuks see, kuidas eksperimendi alguses oli mängu kaotanud õpilaste ärevustase väga kõrge ning kulus rohkesti aega rahunemiseks. Mida aeg edasi, seda rohkem suutsid õpilased ise või kaasõpilaste toel **oma tunnetega toime tulla**. Õpetaja tõi välja, et klassis on mõned liidrid, kes soovivad, et kogu mäng käiks nende reeglite kohaselt. Enesekindlusega ja -hinnaguga selle klassi õpilastel enamasti probleeme ei ole, kuid mõnikord kipub see olema põhjendamatult kõrge. Klassikaaslased õppisid seda märkama ning viisakalt sellele tähelepanu juhtima. Pärast eksperimendi lõppu hakkasid klassis ilmnema **uued liidrid**, kes julgesid oma arvamuse eest seista, mitte ei allunud üldisele normile. Gruppirotsesside seisukohast saab öelda, et klassis hakkas uuesti toimima grupiprotsesside ring (vt *joonis 2*) ning varem stabiilsena toiminud rühm hakkas uusi, väiksemaid gruppe moodustama.

Aktiivsete vahetundide käigus märkasid, et reeglitest kinnipidamine on õpilastele üpris keeruline ning tihti tahetakse petta, reegleid vaidlustada, kehtestada vastavalt oma soovile uusi. See aga ärritab teisi õpilasi ning nad hakkavad jõuliselt ebaõigeid reegleid vaidlustama. Protesteerima kippusid sageli need õpilased, kes ise petta proovisid. Võib öelda, et eksperimendi lõpu poole jäi

selliseid olukordi järjest vähemaks, sest õpilased said aru, et mängureegleid järgides kulgeb kogu mäng kõigi jaoks mõnusamas ja rahulikumas õhkkonnas.

Õpetaja tõi järelintervjuus välja selle, et kui mäng oli **toimunud reeglitepäraselt** ning kõik õpilased täitsid neid reegleid ühtemoodi, oli järgnev õppetund samuti **rahulik**. Kuid kui reegleid oli rikutud, siis läks järgnevas tunnis palju aega sellele, et õpilasi maha rahustada, saada nad tagasi töömeeleolul. Tuli ikka ja jälle selgitada, miks on ühel või teisel mängul just sellised reeglid. Mitmetele õpilastele valmistas raskusi **oodata oma järjekorda**. Sageli tekkisid mängus takistused ja probleemid just seepärast, et õpilased ei jaksanud/soovinud oodata ning hakkasid sel ajal pahandusi tegema. See häiris samal ajal teisi õpilasi, kes tahtsid ja olid valmis mängu reeglitekohaselt mängima.

Märkasin mitme mängu puhul, et õpilased kipuvad süüdistama neid õpilasi, kes tavaliselt on korrarikkumistega rohkem silma paistnud. Konflikti ilmnedes hakkasid õpilased eitama ja teisi süüdistama. Eksperimendi lõpu poole hakkasid need õpilased aga mõistma tõe olulisust ning rääkisid, miks nad käitusid nii nagu nad käitusid. Lõpuks mõistsid nad ise, et tõe rääkimine teeb nende enda olukorra samuti mugavamaks. Eksperimendi käigus hakkasid õpilased **üksteist ise kaitsma**, kui nad märkasid, et kellegi suhtes ollakse ülekohtune. Kaaslaste **tunnete suhtes** oldi väga **hoolivad** ning nad **märkasid**, kui kellelgi oli mingi **probleem või mure**. Üritati üksteist lohutada ning leida lahendusi. **Koostööd erinevates situatsioonides oskasid** õpilased väga hästi teha. Ei olnud märgata sellist olukorda, et kedagi oleks tõrjutud. Ühes rühmas oldi ilma probleemideta ka nende õpilastega, kellega tavaliselt aktiivselt ei suhelda. **Õpetaja leidis, et eksperimendi lõppedes paranes lastel oskus vabandust paluda ja andeks anda**. Õpilased saavad aru, millises olukorras on vaja vabandada ja hakkasid järjest rohkem oma käitumises märkama seda, kui nad midagi olid valesti teinud.

Samuti tuli välja, et õpilased, kes teevad pahandust, ei ole valmis kuulama kriitikat oma tegevuse suhtes, vaid pigem püüavad ennast õigustada. Leian, et mängud suutsid neid oskusi veidi paremaks muuta, kuid kindlasti tuleb nende probleemidega edasi tegeleda.

Eksperimendi käigus paranes õpilastel oskus teha rühmatööd. Õpilased hakkasid üksteise tööd paremini märkama ja julgesid üksteise vigadele tähelepanu juhtida. Õpetaja arvates õpilased panustavad rühmatööde tegemisse rohkem, kui nad seda varasemalt olid teinud.

Eksperimendi lõppedes andsid tagasisidet ka selles osalenud õpilased. Eelkõige leidsid nad, et sellised vahetunnid on toredad. Aktiivsete vahetundide vajalikkust ei osanud õpilased esialgu hinnata, kuid vestlust suunates tõid nad välja samad punktid, mis õpetajagi:

- omavahelised suhted on paranenud;
- tore, kui keegi kiidab tehtud töö eest (kunstitöö, esitatud luuletus, etteloetud lugemispala jms.);
- rühmatööd on parem teha, mind kuulatakse;
- me kutsume mängu ka neid lapsi, kes muidu kõrvale jäid;
- kahju, et mänguvahetunde enam ei toimu, nüüd hakkab meil ju igav.

Õpilaste tagasisidest selgus, et enim meeldisid neile mängud, kus nad said palju joosta. Vähem meeldisid mängud, mis nõudsid rohkem keskendumist või oma korra ootamist. Õpilased leidsid, et peamine oskus, mida nad mängude käigus said, oli üksteisega koostöö tegemise oskus. Samuti tõid nad välja, et väga tore on mängida kõik koos, peab üksteisega arvestama ning mängude nautimiseks on vajalik reeglitest kinnipidamine kõikide osalejate poolt.

Kontrollrühma õpilaste käitumises ei olnud märgata sarnaseid muutusi võrreldes eksperimendis osalenud õpilastega. Esimese klassi õpetajaga läbiviidud järelintervjuust tuli välja, et nende klassis sotsiaalste oskuste osas suuremaid muutusi ei olnud märgata. *„Meie klassis on ikka jätkuvalt üsna suureks probleemiks omavahelised suhted, lapsed ütlevad üksteisele halvasti, kaebamine käib ka sellistes olukordades, kus see on tõesti lihtsalt „kaebamine“. Lastel on ikka raske mõista, mida teine laps tunneb. See on päris kurb.“* (1.klassi juhataja) Ka teise kontrollrühma ehk kolmanda klassi õpetajaga tehtud järelintervjuus tuli välja, et selle perioodi jooksul ei muutunud õpilaste sotsiaalsed oskused.

## 2.4. Järeldused

Aktiivse vahetunni käigus nähtu ja õpetajaga läbiviidud intervjuud andsid mõista, et õpilaste jaoks on oluline, et nende tegevust suunatakse ka vahetunnis. Selle tulemusena õpivad nad rohkem üksteist märkama. Õpilased hakkavad üksteisega aktiivsemalt ja julgemalt suhtlema ka väljaspool koolitunde.

Aktiivse vahetunni jooksul on võimalik märgata ka selliseid probleemidele, mis õppetunnis ei pruugigi ilmned, samuti pole alati võimalik teatud puuduvaid sotsiaalseid oskusi paremaks muuta. Hoolikalt tuleb analüüsida ja siis valida, millisel ajal koolipäevas sellist tüüpi vahetunde korraldada. Kindlasti peaks tähelepanu pöörama sellele, milline ainetund organiseeritud vahetunnile järgneb. Aktiivne vahetund avaldab mõju õpilaste käitumisele ja osalemisele sellele järgnevas ainetunnis ning see mõju ei pruugi alati olla positiivne. Teise olulise punktina tootsin välja selle, et aktiivse vahetunni läbiviimine sõltus õpilaste väsimusastmest. Nendel kordadel, kui õpilased olid väga väsinud, oli tegevust keeruline korraldada, õpilastel oli raske keskenduda ning tegevused ei õnnestunud. Eksperimendi käigus mõistsin, et paremini sobisid lastele need tegevused, mis võimaldasid rohkem liikumist, vähem oma korra ootamist. Tootsin välja veel selle, et aktiivsete vahetundide läbiviimisel võiks rohkem kasutada niisuguseid mängu, kus puuduvad keerukad reeglid. Põhjusena nimetaksin eelkõige vahetunni piiratud pikkuse. Lastele peab jääma rohkem aega mängimiseks, mitte reeglite selgeks tegemiseks.

Aktiivse vahetunni järel on oluline, et õpilastel oleks võimalus oma emotsioonidest rääkida, nendega vajadusel eraldi tegeleda. Vastasel korral on neil järgnevas õppetunnis väga raske keskenduda. Et sellist tüüpi vahetunnid hästi õnnestuksid ja annaksid soovitud tulemusi, tuleb õpetajal endal olla väga hea kuulaja, olla tundlik õpilaste emotsioonide suhtes. Õpilastega tuleb eelkõige saavutada hea kontakt, oluline on usaldus õpetaja ja õpilaste vahel.

Aktiivsete vahetundide korraldamine nõuab palju aega ning põhjalikku läbimõtlemist, eesmärgipüstistust. Kahjuks ei ole aga aineõpetajal ega klassijuhtajal selleks ajalist ressursi. Vahetund kulub õpetajal enamasti järgmise ainetunni ettevalmistamisele. Teise klassi õpetaja leidis: „[...]klassi sisekliima küll paranes aktiivsete vahetundide tulemusel, kuid nende läbiviimiseks oleks vaja eraldi inimest“.

Teise olulise punktina tõi õpetaja välja selle, et need vahetunnid peavad toimuma järjepidevalt. Ainult järjepidevusega saab loota, et muutused toimuksid ning oleksid ka püsivad. „Need

*vahetunnid küll muutsid õpilaste käitumist klassis, kuid eksperimendi lõppedes oli näha, et nii mõnedki saavutatud positiivsed muutused läksid vanadesse rööbastesse tagasi, kahjuks.*“(2. klassi juhataja) See näitab selgelt, kui oluline on õpilaste jaoks järjepidev tegevus.

Aktiivse vahetunni läbiviimiseks on sobivaim aeg pigem koolipäeva lõpupoole, kui õpilased hakkavad väsima. Selline vahetunni organiseerimine annab ühelt poolt õpilastele võimaluse ennast maandada aktiivse tegevuse kaudu, teiselt poolt pakub eesmärgipärast arendamisvõimalust. Aktiivsete vahetundide korraldamise juures tuleks tähelepanu pöörata asjaolule, et kõiki vahetunde koolipäeva jooksul ei tohiks sisustada õpetaja. Tuleb jätta aega ja võimalusi õpilastele endile vabalt valitud tegevusteks. Laps peab saama olla täiesti omaette, ilma organiseerimata tegevuseta.

Tuginedes antud eksperimendi tulemustele, tegin õpetajale jägmised ettepanekud:

- leida koolisiseseid ressursse aktiivsete vahetundide läbiviimiseks;
- kasutada ainetunnis selliseid mängu, kus tuleb väga täpselt kinni pidada mängureeglitest;
- organiseerida koolis rohkem tegevusi, mis võimaldaks õpilastel omavahel aktiivsemalt suhelda:

Minu töö piirdus ainult ühe väikese kooli ühe klassiga. Seega ei saa selle töö põhjal teha üldistusi selle kohta, et just aktiivsed vahetunnid on need, mis õpilaste omavahelisi suhteid, õpimotivatsiooni, tunnikäitumist parendavad. Kindlasti oleks vajalik antud teemat pikemalt ja põhjalikumalt uurida, kaasates nii teisi klasse kui koole.

## KOKKUVÕTE

Minu töö **uurimisprobleemiks** oli: Kuidas õpetajate arvates aktiivne vahetund arendab õpilaste käitumist õppetunnis? Probleemist lähtudes seadsin töö **eesmärgiks** välja selgitada, milliseid muutusi märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi läbiviimist ühes Eesti koolis teise klassi õpilastega.

Uurimistöö sisukamaks lahendamiseks püstitasin järgmised **uurimisküsimused**:

- Milline on mängu roll õpilaste sotsiaalses arengus?
- Milliseid käitumuslikke jooni näeb õpetaja oma klassis enne aktiivse vahetunni tegevusi?
- Kas ja milliseid aspekte märkab õpetaja õpilaste käitumises pärast aktiivse vahetunni eksperimendi lõppu?

Tuginedes vaatlusele eksperimendi ajal ning läbiviidud intervjuule õpetajaga võib väita, et koolitunnid muutusid vahetult peale aktiivset vahetundi rahulikumaks. Õpilased suutsid paremini õppimisele keskenduda ning muidu õpilastele nii raskelt kulgev 5. koolitund möödus asjalikult. Samuti muutusid õpilaste omavahelised suhted paremaks, sõbralikumaks. Nad oskavad peale eksperimendi üksteise probleeme paremini mõista ning kaaslastele vajadusel abi pakkuda.

Olulist tähelepanu tuleb pöörata tegevuste valikule ning analüüsida, millal on kõige tulemuslikum sellist tüüpi vahetundi läbi viia. Tuleb arvestada õpilaste üldise päevaplaani ning muude tegevustega ja vastavalt sellele kohandada ka aktiivseid vahetunde. Valida tuleb pigem sellised tegevused, mis pakuvad rohkem liikumisvõimalust. See annab võimaluse koolipäeva pingeid ja väsimust maandada.



Eksperimendi lõppedes võib väita, et aktiivsed vahetunnid rikastavad kindlasti õpilaste koolipäeva ning annavad võimaluse arendada laste sotsiaalseid oskusi. Intervjuudes tõi klassijuhataja välja, et niisuguste vahetundide läbiviimiseks peaks kaasama lisajõude, sest ei klassijuhatajal ega aineõpetajal pole ajalist ressursi neid tegevusi ise läbi viia. Selleks et õpilaste sotsiaalsetes oskustes toimuksid püsivad positiivsed muutused, on vajalik, et tegevused toimuksid järjepidevalt ning pikema aja vältel.

## KASUTATUD ALLIKAD

**Bandura, A.** 1997. *Social Learning Theory*.  
[http://www.jku.at/org/content/e54521/e54528/e54529/e178059/Bandura\\_SocialLearningTheory\\_ger.pdf](http://www.jku.at/org/content/e54521/e54528/e54529/e178059/Bandura_SocialLearningTheory_ger.pdf). (25.04.2016)

**Brown, F.** 2010. *Playwork: Theory and Practice*. Buckingham/Philadelphia: Open University Press.

**Gurian, M. & Ballew, A.C.** 2004. Poisid ja tüdrukud õpivad erinevalt. Haridus- ja Teadusministeerium.

**Huizinga, J.** 2004. Mängiv inimene: Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse. Tallinn: kirjastus Varrak.

**Jambor, T.** 1986. *Recess and Social Development*.  
[http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article\\_view.aspx?ArticleID=39](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=39).  
(16.01.2016)

**Kivington, J. & Wood, A.** 2010. *Reflective Playwork For all who work with children*. Great Britan: FSC.

**Keltikangas-Järvinen, L.** 2011. *Sotsiaalsus ja sotsiaalsed oskused*. Tallinn: Koolibri.

**Õunapuu, L. & Kaldmaa, D.** 2007. Eneseteadvus kui sotsiaalsete oskuste kujundamise vundament. Rmt: Huvijuht koolikultuuri kujundavas võrgustikus. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurhariduse osakonna toimetised nr 1, lk 85- 95.

**Martin, A. & Franc, D. & Zoukova, D.** 2004. *Outdoor and Experiential Learning and Holistic and Creative Approach to Programme Design*. Gower.

**Männamaa, I.** 2010. Mängu ja vaba aja teooriad ning ajalugu. [käsikirjaline loengukonspekt]. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia.

**Newton, P. & Bristoll, H.** 2013. Bruce Tuckman's „Stages for a Group“ Theory. Team Development. E-raamat. <http://www.free-management-ebooks.com/dldebk/dlled-development.htm>. (25.04.2016)

**Nordahl, T.** 2011. Õppekeskkond ja pedagoogiline analüüs. Tartu.

**Nõmm, E. & Valgmaa, E.** 1995. Grupiprotsessid ja nende juhtimine. Tesserakt. Tõravere.

Põhikooli riiklik õppekava RT I, 14.01.2011, 1; RT I, 29.08.2014, 20. <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020>.

**Tropp, K. & Helve, S.** 2010. Õpilaste suhted eakaaslaste ning täiskasvanutega ja sotsiaalsete oskuste areng. – Rmt: Õppimine ja õpetamine esimeses ja teises kooliastmes. EDUKO, lk 61-89.

**Rätsep, E.** 2014. Klassideta kool ja mänguline õpe. *Õpetajate leht*. 21.02.

**Saat, H. & Kanter, H.** Sotsiaalne kompetentsus.

[http://www.curriculum.ut.ee/sites/default/files/sh/sotsiaalne\\_kompetentsus.pdf](http://www.curriculum.ut.ee/sites/default/files/sh/sotsiaalne_kompetentsus.pdf). (13.01.2016)

**Saat, H. & Tropp, K.** 2008. Sotsiaalsete oskuste areng. Õppimine ja õpetamine koolieelses eas. Kirjastus: Tartu Ülikooli Kirjastus. Lk 63-71.

**Sindelar, R.** 2002. Recess: Is It Needed in the 21st Century?

<http://ecap.crc.illinois.edu/poptopics/recess.html>. (17.01.2016)

**Sile, T.** 2012. Mäng ja kooleelne arendus. E-kursus. [http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/27784/Mang\\_koolieelnearendus\\_materjalid.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/27784/Mang_koolieelnearendus_materjalid.pdf?sequence=1&isAllowed=y). (24.04.2016)

**Ugaste, A. & Tuul, M. & Välk, T.** 2009. Mängu tähtsus lapse arengus.- Rmt: Üldoskuste areng koolieelses eas. Riiklik eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus. Tallinn.

## LISA 1 Mängude kirjeldused

### 1. Ole kiire!!!

Eesmärk: 1. Õpilased mõistavad reeglite täitmise vajalikkust.

2. Õpilased õpivad üksteise vastu ausad olema.

3. Arendada koostööoskust.

Vajalikud vahendid: väike täring, kivi, vm väike ese, mis mahub pihku

Mängu kirjeldus: Õpilased seisvad ringis, üks on suletud silmadega keskel. Mängijatele antakse ringis mingi pisike ese, mida hakatakse selja taga edasi andma. Ringi keskel asuv mängija ütleb „Stopp!“ talle sobival ajal. Nüüd on ringi keskel oleva mängija ülesanne leida laps, kelle käes on otsitav ese. Mängija võib arvata kolm korda. Kui ta eseme leiab, tuleb uus mängija ringi keskele (see kelle kätte ese jäi). Kui eset ei leita, siis saavad mängijad otsustada, kas keskmine mängija saab uue võimaluse otsast peale alustada või mängija vahetatakse välja.

Kommentaar mängitud mängule:

Mängu käigus oli vajalik jälgida, et poisid ei hakkaks üksteist tõukama ja suudaks mängida vastavalt reeglitele. Tekkis ka probleem ühe tüdrukuga, kes ei suutnud oodata oma korda ja hakkas nutma, kuid hiljem sai ka ise aru, miks mäng nii käib ja oli nõus kaasa mängima

## 2. Sulepuhumine

Eesmärk: 1. Areneb koostööoskus.

2. Õpilased õpivad üksteisega arvestama.

Vajalikud vahendid: kaks sulge, kriit/teip distantsti mahamärkimiseks

Mängu kirjeldus: Klass on jaotatud rühmadesse. Igale rühmale antakse üks sulg. Maha märgitakse distantis. Rühma ülesandeks on üheskoos sulge puhudes mahamärgitud distantis läbida. Kui sulg kukub maha, siis on tuleb algusesse tagasi minna.

Kommentaar mängitud mängule:

Probleeme valmistas oma järjekorra ootamine ja reeglite täpne täitmine. Kuid eksijatega rääkides said nad oma veast aru ja nad ise mõistsid samuti, et tuleb olla rahulik, muidu ei tule mängimisest midagi välja.

## 4. Moodusta kujundid

Eesmärk: 1. Õpitakse üksteisega arvestama.

2. Läbirääkimisoskuse arendamine.

Vajalikud vahendid: muusika

Mängu kirjeldus: Õpilased jalutavad läbisegi ruumis ringi. Muusika mängib. Kui muusika katkeb, hõikab mängujuht ühe kujundi nimetuse. Õpilaste ülesandeks on vastav kujund koos moodustada.

Kommentaar mängitud mängule:

Alguses õpilased tahtsid moodustada kujundid vaid oma sõbrannade/sõpradega, kellega kogu aeg koos mängitatakse. Seda märgates, ütlesin, et nüüd tuleb moodustada kujundid nende vahel, kes pole seda veel koos teinud. Laste vahel sellest tüli ei tekkinud ning polnud ka näha, et kedagi oleks mängust kõrvale jäetud

### 3. Haimäng

Eesmärk: 1. Üksteise toetamine.

2. Läbirääkimisoskuse arendamine.

3. Õppida valitsema oma tundeid.

Vajalikud vahendid: toolid

Mängu kirjeldus: Toolid on asetatud ringikujuliselt nii, et istumise osa on ringist väljapoole. Õpilased kõnnivad toolidel nii, et keegi ei tohi maad puudutada. Mängijuht hakkab aeg - ajalt toole vähemaks võtma. Õpilased peavad üksteist märkama ning vajadusel abistama üha suurenevate vahede tekkimisega toolide vahel. Mäng lõppeb siis, kui keegi asutub toolidelt mööda või vahed lähevad nii suureks, et enam pole võimalik jätkata.

Kommentaar mängitud mängule:

Kui mängus tekkisid toolidele suured vahed, siis üks õpilane tahtis kohe teiste mängu rikkuda astudes toolilt maha. Tuli mitu korda seletada, et kui ta toolilt tahtlikult maha astub, on ka teiste mäng läbi. Kaasõpilased olid samuti väga pahased, et tema pärast on mäng rikutud. Otsustasime üheskoos, et mängime siiski edasi, kuid reeglite eiraja kõrvaldasin mängust.

Tore oli näha, kuidas poisid mängu edenedes olid järjest abivalmimad tüdrukuid aitama, kui nad nägid, et toolide vahed on juba nii suured, et tüdrukud vajaksid abikätt. Samuti taipasid tüdrukud, et lihtsam on mängu jätkata üksteist aidates.

### 4. Röster- mikser.

Eesmärk: 1. Koostööoskuse arendamine.

2. Harjutada üksteisega arvestama.

Vajalikud vahendid: puuduvad

Mängu kirjeldus: Õpilased on ringis ja moodustavad kolmekesi grupi. Mängijuht õpetab lastele tegevused, mida peavad kolmikud tegema. Tegevused on järgmised:

*Röster* - kaks külgmist last võtavad omavahel kätest kinni nii, et keskmine laps jääb nende vahele. Tema hakkab hüppama üles- alla.

*Mikser*: keskmine laps tõstab käed kõrvalolijate peade kohale ja äärmised keerlevad nagu miksri labad.

*Elevant*- keskmine laps teeb elevandi nina, äärmised kõrvu.

Mängujuht hakkab hüüdma kas röster, mikset või elevant. Õpilased peavad olema väga tähelepanelikud ning liigutused peavad olema kiired, see kes jääb mõtlema või unustab, mida tegema pidi, läheb ise mängujuhiks. Kui õpilased on juba vilunud, võib liigutusi juurde mõelda.

#### Kommentaar mängitud mängule:

Õpilastele valmistas raskusi oma korra ootamine. Nad ei suutnud ka väga hästi mängule keskenduda. Paremini hakkas mäng toimima siis, kui õpilased said ise mängujuhi rollis olla. Seetõttu vahetasime mängujuhti sageli.

### 5. Plaks, paremale toolile

Eesmärk: 1. Üksteisega arvestamine.

2. Õppida kaaslasti paremini tundma.

Vajalikud vahendid: toolid

Mängu kirjeldus: Õpilased istuvad toolidel, üks tool on tühi. Üks õpilane on keskel. Õpilane, kelle kõrval on tühi tool, peab lööma plaksu paremale toolile ja ütlema kellegi nime. Keskel olija peab enne uue nime ütlemist tühjale toolile jõudma. Kui tal see õnnestub, siis läheb see laps keskel, kes ei jõudnud uut nime öelda.

#### Kommentaar mängitud mängule:

Seekord oli mängu alustada väga raske, sest kaks tüdrukut läksid tooli pärast tülli. Pakkusin neile valiku- kas nad istuvad mõnele muule toolile või jäävad täna mängust kõrvale. Mõlemad otsustasid siiski mängimise kasuks.

Teine probleem tekkis reeglite seletamise ajal. Et õpilased olid sel korral suhteliselt rahutud, siis oli raske kõikide reeglite seletamiseks koondada nende tähelepanu. Olukorra tegi keerulisemaks seegi, et seda mängu mängisin ka mina esimest korda. Võib-olla seletasin mängu käiku ka ise natuke rutakamalt, kui vaja oleks olnud.

## 6. Lipumäng

Eesmärk: 1. Koostöö oskuse parendamine,

2. Õpilased oskava üksteist paremini kuulata.

3. Õpilased õpivad üksteisega rohkem rarvestama.

Vajalikud vahendid: kaks ese tpeitmiseks

Mängu kirjeldus: Õpilased jaotatakse meeskondadesse. Eelnevalt on ruum jaotatud kaheks. Iga meeskond saab lipu, mida peavad oma poolele ära peitma. Õpilased peavad leidma vastase lipu, samas aga kaitsma ka enda oma.

Kommentaar mängitud mängule:

Õpilased jaotasid rühmadesse ära klassis nende istumise järgi. Seda eelkõige seetõttu, et kõik sõbrad ei saaks ühte võiskonda ja õpilased saaksid koostööd teha ka nende õpilastega, kellega alati koos ei mängita.

Üsna kiiresti hakkasid õpilased üksteisele haiget tegema ning seetõttu pidin mängu katkestama ning küsima, nende arvamust, kuidas mäng toimuks efektiivsemalt. Kui mäng uuesti pihta hakkas, siis oli olukord parem ning õpilased said aru, et peab ka oma karu kaitsma, mitte ainult teise võiskonna karu püüdma.

## 7. Plakusmäng

Eesmärk: 1. Tähelepanelikkuse ja reageerimiskiiruse arendamine.

2. Õpilased arevestavad rohkem üksteisega.

Vajalikud vahendid: Toolid



Mängu kirjeldus: Õpilased istuvad ringis. Käed asetatakse risti kõrvalistuja omadega. Hakatakse ringi mööda plakse üksteise põlvedele lööma. Kes eksib, selle käsi läheb mängust välja.

Kommnetaar mängitud mängule:

Seekord oli mängu läbi viia väga raske, sest õpilased olid väsinud ning ei suutnud keskenduda. Õpilased ei kuulanud, itsitasid. Üsna mängu alguses hakati üksteisele võimalikult kõvasti põlvele plaksu lööma. Mängu tuli katkestada mitmel korral. Palusin õpilastel mõelda, et tehes kaasõpilasele haiget, siis saavad haiget nad ise ka. See ei aidanud. Lõpuks otsustasin mängu pooleli jätta, sest vahetund sai läbi ning tunniaega ei saanud me kasutada.

## 8. Kaklus koha pärast

Eesmärk: 1. Õpitakse üksteisega arvestama.

2. Treenida tähelepanelikkust.

Vajalikud vahendid: puuduvad

Mängu kirjeldus: Õpilased on ringis näoga sissepoole. Üks mängija jääb ringist välja. Tema ülesandeks on kellelegi õlale koputada. See, kellele koputatakse, peab nüüd jooksmas ringist välja jäänud mängijaga vastasuunas ja tegema terve ringi peale. See, kes esimesena tühjaks jäänud kohale jõuab, asub sellele kohale. Hilineja peab nüüd valima endale uue jooksusõbra.

Kommentaar mängitud mängule:

Õpilastele mäng sobis, sest nad said ennast joostes välja elada. Kuid oli näha, et õpilased kippusid valima ikkagi neid, kellega rohkem suheldakse. Seetõttu oli vaja neile meelde tuletada, et valitaks neid, kes pole veel joosta saanud.

## 9. Sabamäng

Eesmärk: 1. Tähelepanu treenimine.

## 2. Õppida üksteisega arvestamist.

Vajalikud vahendid: sallid vastavalt mängijate arvule

Mängu kirjeldus: Igale mängijale antakse üks sall, mis tuleb endale taha siduda nii, et üks osa sallist jääks rippuma. Mängujuhi käskluse peale hakkavad kõik mängijad üksteise sabasid püüdma, et neid endale saada. See, kes saba kaotab, peab mängust lahkuma. Võidab see, kes jääb viimaseks sabaga mängijaks.

Kommentaar mängitud mängule:

Mängu käigus ei osanud üks õpilane kaotusega leppida ning seetõttu rikkus korduvalt reegleid. Õpilased märkasid seda ning tuletasid talle meelde, missugused on mängureeglid. Alguses see talle ei meeldinud, kuid tema soov mängus kaasa lüüa sai võitu ning ta hakkas mängima vastavalt reeglitele.

## 10. Pimedate juhtimine rongis

Eesmärk: 1. Õppida ja harjutada üksteise usaldamist.

2. Koostööoskuse parendamine.

3. Arvestada kaaslastega.

Vajalikud vahendid: puuduvad

Mängu kirjeldus: Mängijad jagatakse kolmeliikmelistesse rühmadesse. Kaks mängijat sulevad silmad, kolmas jääb nõ nägijaks. Viimane paneb oma käed tema eesolevate „pimedate“ õlgadele. Mängijad peavad hakkama liikuma nii nagu nägija neid juhendab. Kui nägija tahab, et nad koos liiguks paremale, siis tuleb pigistada eesolija paremat õlga, kui tahetakse liikuda vasakule, siis vasakut õlga. Kui on tahtmine seisma jääda, siis tuleb õrnalt pigistada mõlema eesoleva õpilase õlga.

Kommentaar mängitud mängule:

Õpilased olid väga hoolikad oma kaaslaste juhtimisega. Poistele see mäng pigem ei sobinud, sest nad hakkasid enda arvates nalja tegema ning üksteist vastu seina juhtima.

Samuti jäi neil puudu kannatlikkusest ja rahulikkusest, mis selles mängus olid väga olulised omadused.

## 11. Pommitamine

Eesmärk: 1. Koostööoskuse parendamine.

2. Üksteisega arvestamine.

3. Õpilased mängivad ausat mängu.

Vajalikud vahendid: teip/kriit, kahte erinevat värvi palle vastavalt mängijate arvule

Mängu kirjeldus: Saal jaotakse kaheks, mängijad kahte rühma. Kumbki rühm saab vastavalt oma rühmale erinevat värvi pallid. Mängujuhi käskluse peale on vaja enda pallid saada vastasvõiskonna poolele. Samas tuleb jälgida, et vastase palle poleks enda alal. Võidab see, kelle alal on kõige vähem vastase palle.

Kommentaar mängitud mängule:

Üldjoontes said õpilased mängureeglitest aru, kuid ikkagi leidis ka neid, kes tahtsid mängida teisiti. See tekkis aga pahameelt ausalt mängijate seas. Proovisime üheskoos seletades aru saada, miks on vajalik aus mäng ning siis mäng õnnestus ka paremini.

## 12. Inim- memoriin

Eesmärk: 1. Koostöö oskuse parendamine.

2. Harjutatakse üksteisega arvestamist.

Vajalikud vahendid: puuduvad

Mängu kirjeldus: Kaks õpilast lähevad ukse taha. Teised, kes ruumi jäid moodustavaad paarid. Omavahel lepatakse kokku kindel liigutus. Mõlemad uksetaha läinud õpilased tulevad ruumi tagasi korda mööda valitakse kaks õpilast, kes peavad liigutusi tegema. Kui kaks inimest teevad sama liigutused lähevad nad õigesti arvanud mängija selja taha. Võidab see, kelle on kõige rohkem paare mängu lõpuks.

Kommentaar mängitud mängule:

Õpilastele pakkus see mängu huvi ning valiti enda paariliseks need, kellega tavaliselt koos ei mängita. Mängiti ausalt, kuid mõni õpilane tahtsin arvajatele ette öelda ning tuli meelde tuletada, et nii see mäng siiski ei käi.

## **LISA 2 Intervjuu põhistruktuur**

### **1. Suhtlemine eakaaslastega**

- Oskus öelda ja vastu võtta komplimente
- Abi pakkumine
- Vabandamine
- Kaaslaste eest seismine (nende kaitsmine)
- Osalemine ühistes tegevustes
- Osalemine vestluses
- Juhtimisoskused
- Tundlikkus kaaslaste tunnete suhtes (empaatia, sümpaatia)
- Huumorimeel
- Sõprussuhete loomine, sõprade olemasolu

### **2. Enesejuhtimine/enesekohased oskused**

- Oskus jääda rahulikuks, kui tekivad probleemid
- Oskus kontrollida oma käitumist tugevate emotsioonide (viha ) korral
- Koostöö erinevates situatsioonides
- Kriitika talumine

- Reeglite ja piirangute järgimine
- Konfliktide korral oskus teha kompromisse
- Narrimise ignoreerimine või sellele kohaselt reageerimine

### 3. Akadeemilised oskused

- Õpetaja juhtnõõride kuulamine ja täitmine
- Iseseisvus ülesannete täitmisel/lõpetamisel
- Individuaalsete tööülesannete täitmine oma võimete tasemel
- Vaba aja sihipärane kasutamine
- Käitumine hästi organiseeritud viisil (õpilasel on vajalikud kooliasjad kaasas, ta tuleb õigeaegselt kooli)
- Oskus küsida vajaduse korral abi
- Oskus küsimusi esitada
- Oskus ignoreerida kaaslaste mõjutusi

### 4. Kuuletumine

- Instruksioonide ja juhendite järgimine
- Reeglite järgimine
- Vaba aja sihipärane kasutamine
- Oma mänguasjade ja koolitarvete jagamine teistega
- Kohane reageerimine kriitikale ja märkustele
- Määratud ülesande täitmine ning lõpetamine
- Töövahendite, mänguasjade koristamine

### 5. Kehtestamisoskused

- Initsiatiivi ülesnäitamine teistega suhtlemisel

- Komplimentide tunnustamine
- Mängude alustamine, teiste kutsumine
- Enda kohta positiivse väljatoomine
- Enesekindlus
- Sõbrunemine
- Ebaõigete reeglite toimingute vaidlustamine
- Enda esitlemine võõrastele
- Usalduslikkus suhtlemisel vastassugupoolega
- Ülekohtule reageerimine

## SUMMARY

My work aims to: Opinions from teachers from one school, about developing students' behaviour by an activity break. The research problem of my paper was: "How does an activity break develop students' behaviour according to teachers' opinion." Based on the problem I set the aim to find out which changes does a teacher notice in students' behaviour after conducting an experiment of an activity break with the second grade students of a certain Secondary School.

For a more comprehensive solution of the research I posed the following research questions:

- What is the game roll in child's development?
- Which behavioural features does the teacher see in her/his class before the activities of an activity break?
- If and which aspects does the teacher notice in students' behaviour at the end of the experiment of an activity break?

In this research participated students from one Estonian High School's second grade where 19 students go to that class, 11 girls and 8 boys. During this experiment I conducted 19 activity breaks. My work has 3 main parts. There are: Theoretical starting point, research methodology and analysing the results.

Relying on observations during the experiment and on an interview carried out with the teacher, it may be stated that lessons became calmer immediately after the activity break. Students could better concentrate on learning and the fifth lesson that usually passes with difficulty, went sensibly. The relations between students became closer as well. Following the experiment, they can understand better each other's problems and offer help to their peers in case it is needed.



Significant attention should be turned to the selection of the activities and it should be analysed, when it would be the most fruitful time to carry out this type of a break. One has to consider students' overall timetable and other engagements and adapt activity breaks accordingly. The more suitable activities rather include actions which enable movement, in order for the students to be able to relieve the tensions of a school day.

Following the experiment, it may be argued that activity breaks certainly enrich students' school days teach them new skills. Although, it is important to state that usually a teacher does not have enough time to neither prepare nor conduct this type of break. In the interview, class teachers brought out that one should involve additional forces (such as older students or recreation leaders) in order to organise activities. In order to bring about lasting changes in the behaviour of the students, it is necessary that the activities occurred consistently and over a longer period of time.

## **Lihtlitsents**

lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Anu Sarnit**, (sünnikuupäev: 09.02.1993)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose  
Õpilaste käitumise arendamine aktiivse vahetunni abil ühe kooli näitel õpetajate arvamusel,  
mille juhendaja on Sergei Drõgin
  - 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
  - 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Viljandis,

06.06.2016